CLUB Nintendo Special

Dez. 1999
Ausgabe 4
Artikel-Nr. 3620540

# Pokémon™*

## Schnapp' sie Dir alle!™

**Game-Facts**
Die Special Moves der Pokémon

**Comic**
Folge 4: Die Herausforderung

**Special**
Alle Infos zum Team Rocket

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

Nintendo®

# Pokémon NEWSFLASH

# POKéMON IST TRUMPF!

Wer sich bereits im Game auf die Jagd nach Pokémon begeben hat, der wird auch von der Jagd nach den Spielkarten-Pokémon begeistert sein. Dabei treten zwei Spieler mit einem Blatt von jeweils 60 Karten gegeneinander an. Das Spielprinzip beruht auf dem des Game Boy-Spiels: Ihr laßt Eure Pokémon gegeneinander antreten und versucht, durch die Anwendung verschiedener Attacken die Pokémon Eures Widersachers zu besiegen. Für jedes bezwungene Pokémon erhaltet Ihr eine (von insgesamt sechs) Preiskarten. Sieger ist, wer zuerst alle sechs Preiskarten ergattern konnte. Das Spiel ist ebenfalls zu Ende, wenn einer der beiden Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Um Euer Ziel zu erreichen, könnt Ihr auf verschiedene Arten von Karten zurückgreifen: Neben Pokémon-Karten gibt es Energie-Karten und Trainer-Karten, mit denen Ihr den Spielverlauf beeinflussen könnt.

## Energie-Karten

benötigt Ihr, um mit Eurem aktiven Pokémon einen Spielzug ausführen zu können. Die Karten sind in verschiedene Elementgruppen unterteilt. Ist Euer aktives Pokémon beispielsweise ein Feuer-Pokémon, so benötigt Ihr eine Energiekarte des gleichen Elements, um einen Spielzug ausführen zu können. Je mehr Energiekarten Ihr einem Pokémon zuführt, desto stärkere Angriffe kann es ausführen. War eine Attacke erfolgreich, wird die Karte des gegnerischen Pokémon mit einem Schadenspunkt belegt.

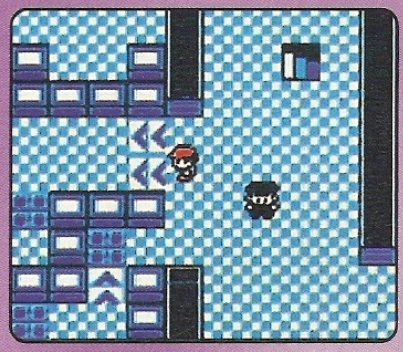
## Trainer-Karten

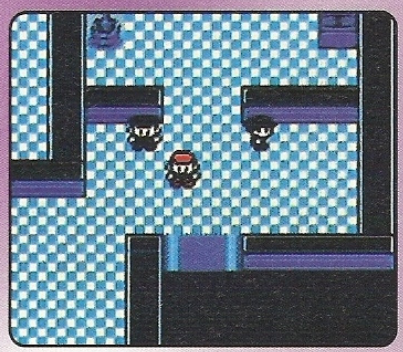
helfen Euch, sowohl Euer eigenes als auch das Schicksal des Gegenspielers zu beeinflußen. Auch hier gibt es verschiedene Karten. Eine erlaubt es Euch, Euer aktives Pokémon durch ein anderes auszutauschen, eine andere könnt Ihr nutzen, um Schadenspunkte von einem Pokémon zu nehmen, usw.

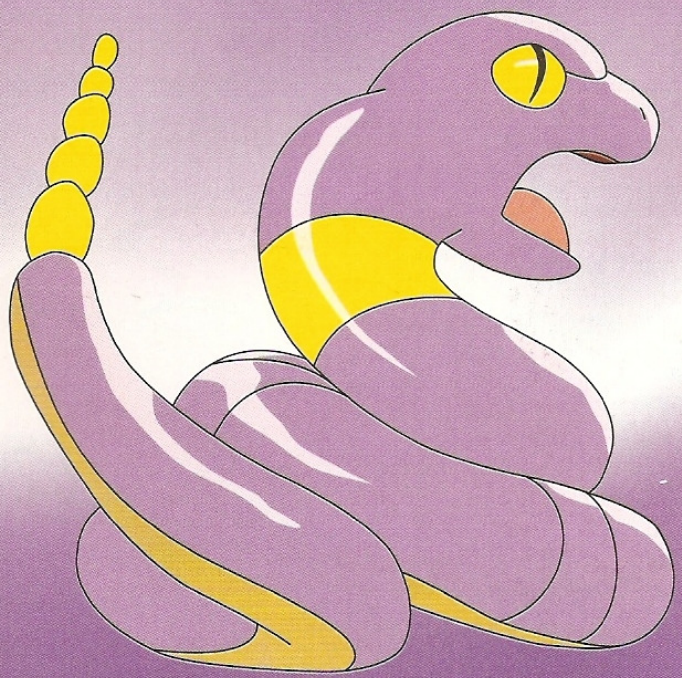
# Schwarze Seelen und dunkle Absichten

**Böse, herrschsüchtig und stete Nervensägen: Die Mitglieder des Team Rocket haben nicht nur die Absicht, die Welt zu erobern – nein, viel Schlimmeres haben die Anführer der Schurken im Sinn.**

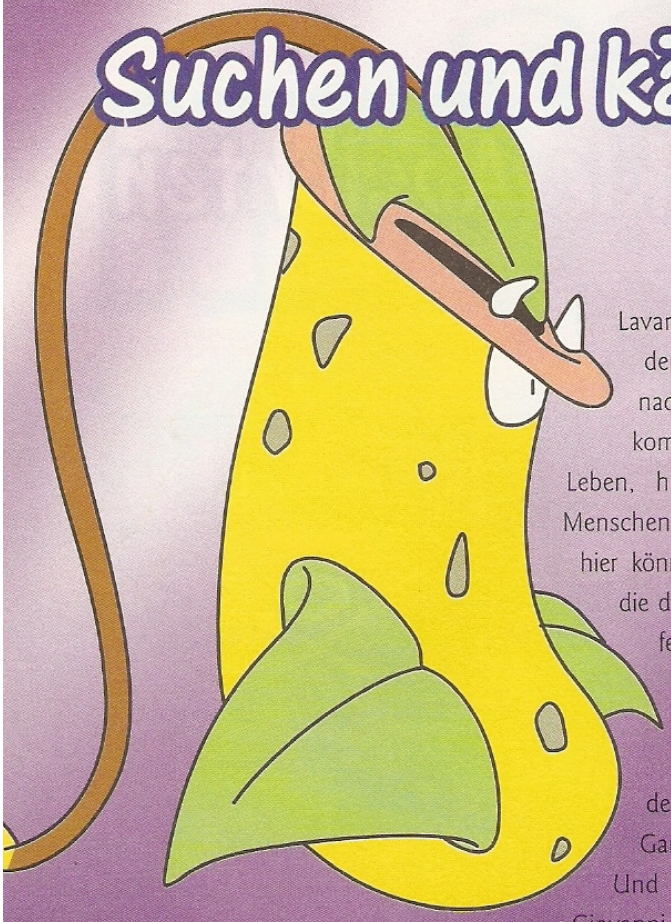
Sie fangen Pokémon, und anstatt sie als niedliche Haustiere zu halten oder mit ihnen faire Kämpfe auszutragen, verkaufen sie die armen Wesen an Forschungslabors zu Versuchszwecken! Immer wieder trifft der Held auf seiner langen Reise auf die Vertreter dieser mafiaähnlichen Organisation, die ihn mit ihren eigenen Pokémon herausfordern. Grundsätzlich gehören die Pokémon des Team Rocket allen Element-Typen an. Hat aber unser junger Trainer-Aspirant ein schlagkräftiges Team zusammengestellt, kann er sich dieser Angriffe effektiv erwehren – und die fiesen Typen schauen in die Röhre! Überhaupt gehen die Angehörigen des Team Rocket so ziemlich jeder Beschäftigung nach, die zu den zwar steuerfreien, aber illegalen Tätigkeiten gehört: Diebstahl, Betrügereien, Glücksspiel und Wilderei! Und sie wimmeln im ganzen Land herum, egal ob es sich um eine Stadt, die freie Wildbahn oder einen dunklen Tunnel handelt. Also geschieht es ihnen ganz recht, wenn sie in den Duellen immer wieder den Kürzeren ziehen, nicht wahr?



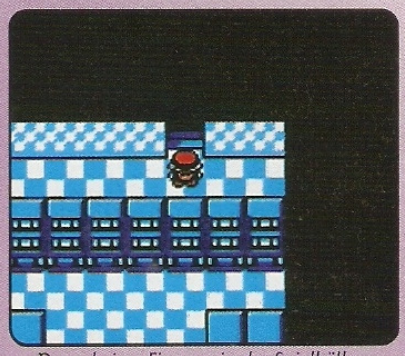




# Suchen und kämpfen in Prismania City

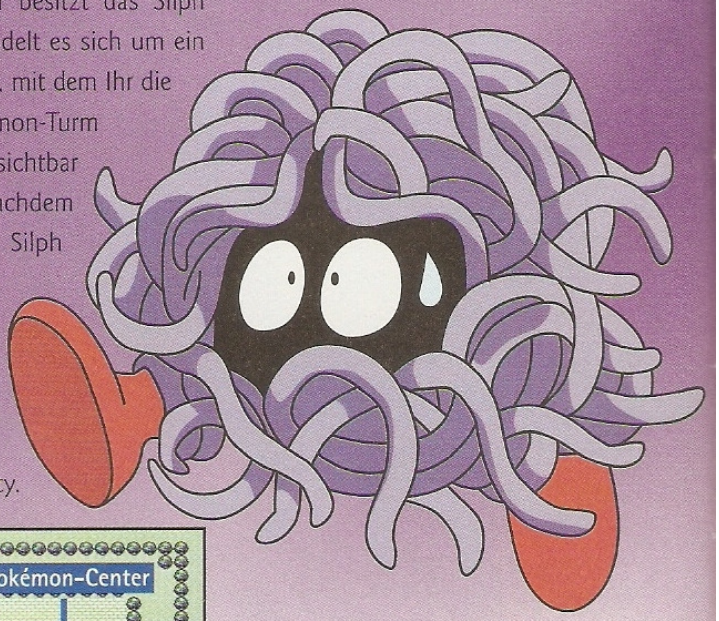


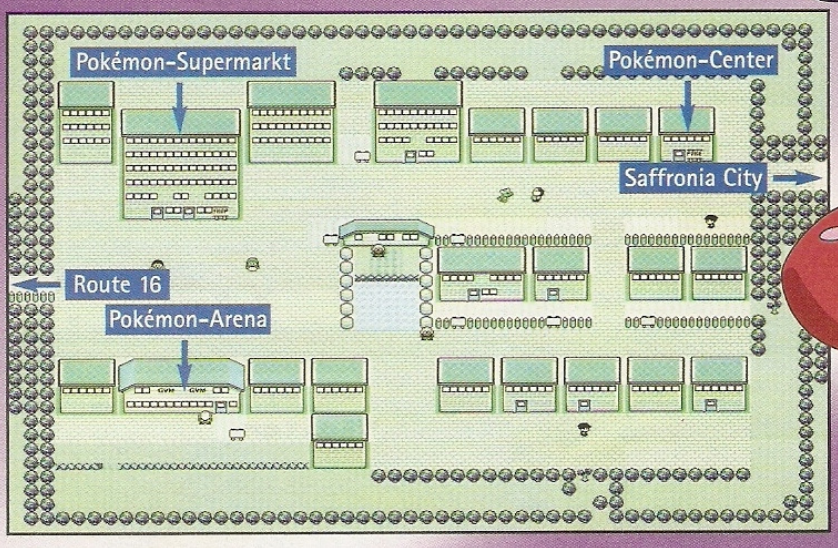
Nachdem Ihr den Arena-Leiter in Azuria City in seine Schranken gewiesen habt, führt Euch Euer nächster Weg nach Lavandia. Um diese Stadt zu erreichen, müßt Ihr Euren Weg jedoch durch den dunklen Felstunnel fortsetzen – daher sollte eines Eurer Pokémon die Fähigkeit „Blitz" besitzen, denn sonst tappert Ihr in schwarzer Düsternis! Aber der Weg lohnt sich, immerhin könnt Ihr hier unter anderem Onix finden, ein Pokémon, das zu den Typen Gestein und Boden gehört. Sobald Ihr Lavandia erreicht habt, nehmt den Weg nach Westen, um nach Prismania City zu kommen. Hier brodelt das Leben, hier vergnügen sich die Menschen beim Glücksspiel, und hier könnt Ihr auch Getränke für die durstigen Wachen einkaufen. Apropos Glücksspiel: Unterhalb der Spielhölle befindet sich ein mehrstöckiger Keller, in dem es von Team Rocket-Ganoven nur so wimmelt. Und auch deren Anführer Giovanni hält sich dort versteckt! Ihr müßt ihn unbedingt ausfindig machen, denn er besitzt das Silph Scope. Dabei handelt es sich um ein technisches Gerät, mit dem Ihr die Geister im Pokémon-Turm von Lavandia sichtbar machen könnt. Nachdem Ihr Giovanni das Silph Scope abgenommen habt, wartet noch Erika auf Euch: Sie ist die Arena-Leiterin von Prismania City.

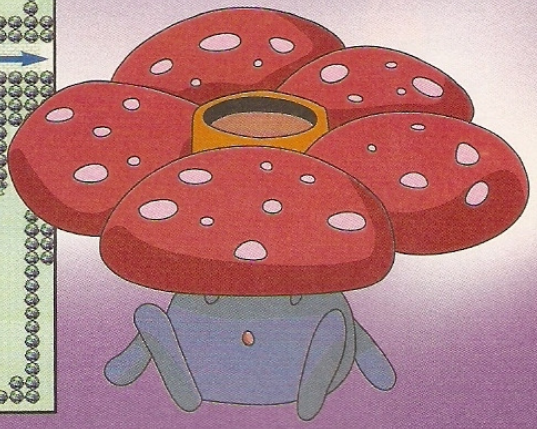


*Der geheime Eingang in der Spielhölle...*

Und sie kämpft mit Pflanzen-Pokémon gegen Euch, also setzt am besten Käfer-Pokémon ein! Nach erfolgreichem Kampf erhaltet Ihr von Erika den Farborden!

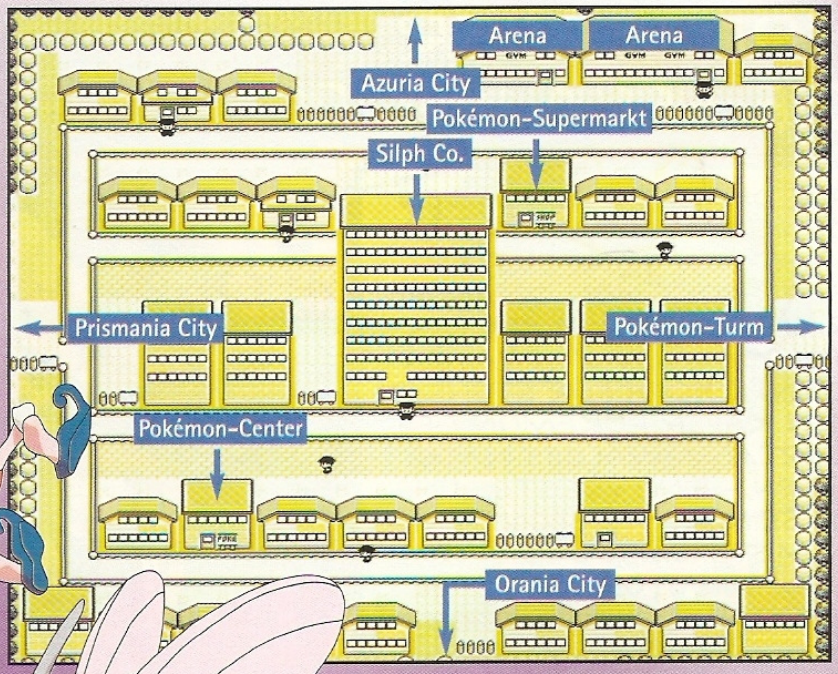




# Saffronia City, die goldglänzende Handelsstadt

Nachdem Ihr mit dem Silph Scope den Pokémon-Turm in Lavandia aufgesucht und danach die Pokéflöte erhalten habt, führt Euch Eure Reise nach Saffronia City. Hierher ist Giovanni geflüchtet, und er hat den Präsidenten der Silph Co. in seiner Hand. Bevor Ihr also die Leiterin der Pokémon-Arena herausfordern könnt, wartet eine andere Aufgabe auf Euch: Rettet den Präsidenten! Dazu begebt Ihr Euch in das einzige Hochhaus der Stadt – das Verwaltungsgebäude der Silph Co. Schleicht an dem sehr unaufmerksamen Wachmann einfach vorbei und bahnt Euch Euren Weg bis in den vierten Stock, um dort den Türöffner zu finden, mit dem die elektronisch gesicherten Durchgänge kein Hindernis mehr darstellen! Macht Euch dann auf jede Menge Warp-Spaß gefaßt, denn nur mittels der Warp-Fliesen erreicht Ihr schließlich auch das 10. Stockwerk, in dem der Präsident festgehalten wird. Habt Ihr ihn befreit, schenkt er Euch den Meisterball, den besten aller Pokébälle! Damit fangt Ihr jedes Pokémon gleich beim ersten Versuch – allerdings habt Ihr nur einen einzigen Meisterball, setzt ihn daher mit Bedacht ein!



*Ihr habt den Meisterball erhalten!*

Sabrina, die Leiterin der Pokémon-Arena von Saffronia City, erwartet Euch schließlich noch mit ihrem zur Elementgruppe „Psycho" gehörenden Team – ein hartes Duell, aber wenn Ihr gewinnt, übergibt sie Euch den Sumpforden!

# POKÉMON

## FOLGE VIER
## DIE HERAUSFORDERUNG

AUF DEM WEG DURCH DEN DUNKLEN VERTANIA-WALD HAT ASH SEINE ERSTEN BEIDEN POKÉMON GEFANGEN: RAUPY UND TAUBOGA. DER JUNGE POKÉMON-TRAINER KÖNNTE NOCH FÜR STUNDEN DEN KÄFER-POKÉMON DES VERTANIA-WALDES NACHJAGEN – EINE VORSTELLUNG, DIE SEINER WEGBEGLEITERIN MISTY GANZ UND GAR NICHT GEFÄLLT!

I-IIIIIIIIH!

SCHON WIEDER EIN KÄFER! WIDERLICH!

EIN HORNLIU!

HORNLIU... IM KAMPF SETZT HORNLIU DEN STACHEL AUF SEINEM KOPF ZUR PUNKTGENAUEN VERTEIDIGUNG GEGEN SEINE ANGREIFER EIN.

EIN STACHEL? DAS IST EINE HERAUSFORDERUNG!

AUF GEHT'S, PIKACHU!

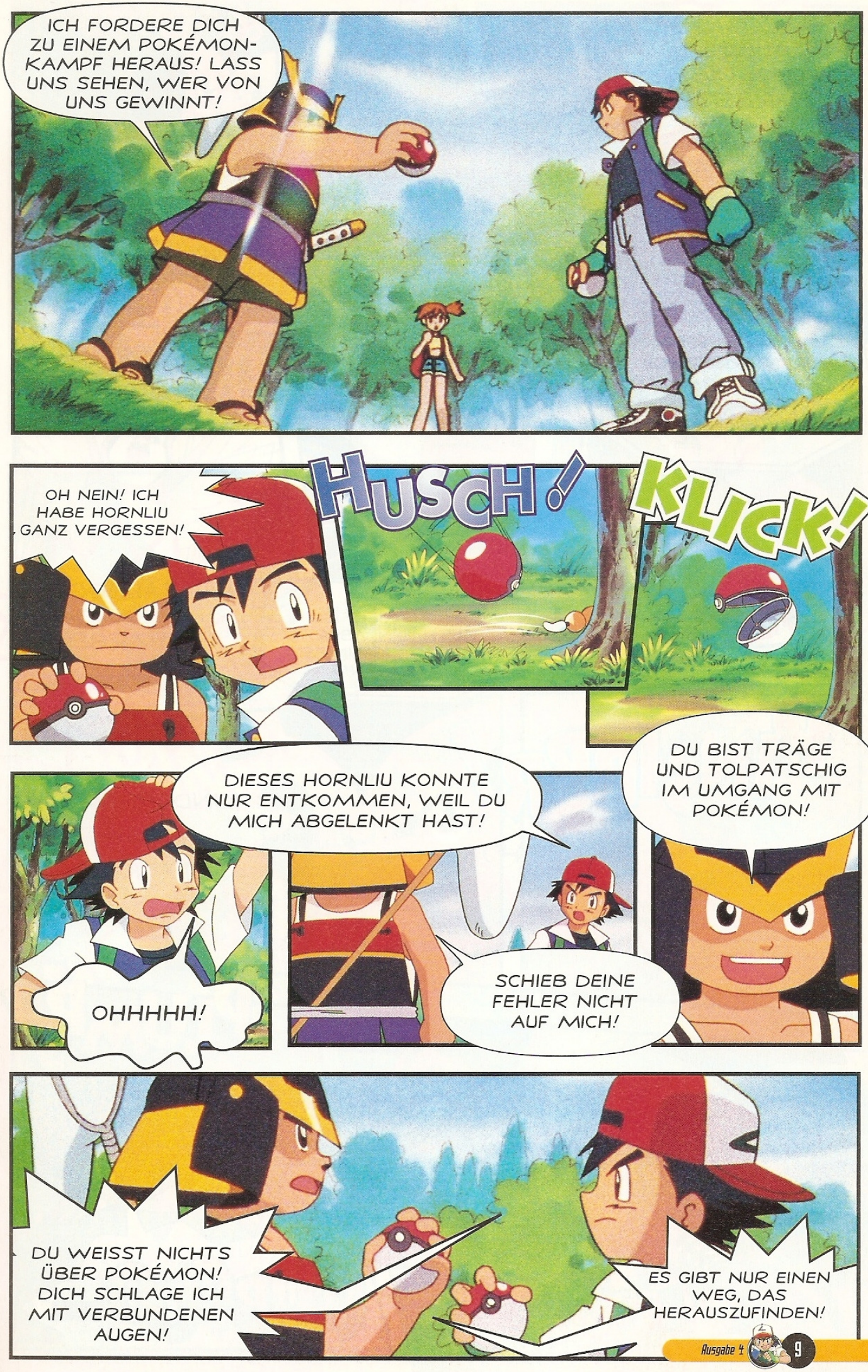
Z-Z-Z-Z

DU SCHLÄFST? OK, DU HATTEST DEINE CHANCE!

TAUBOGA UND RAUPY KÖNNEN DIESE AUFGABE EBENSO ERLEDIGEN! SIE RESPEKTIEREN MICH WENIGSTENS!

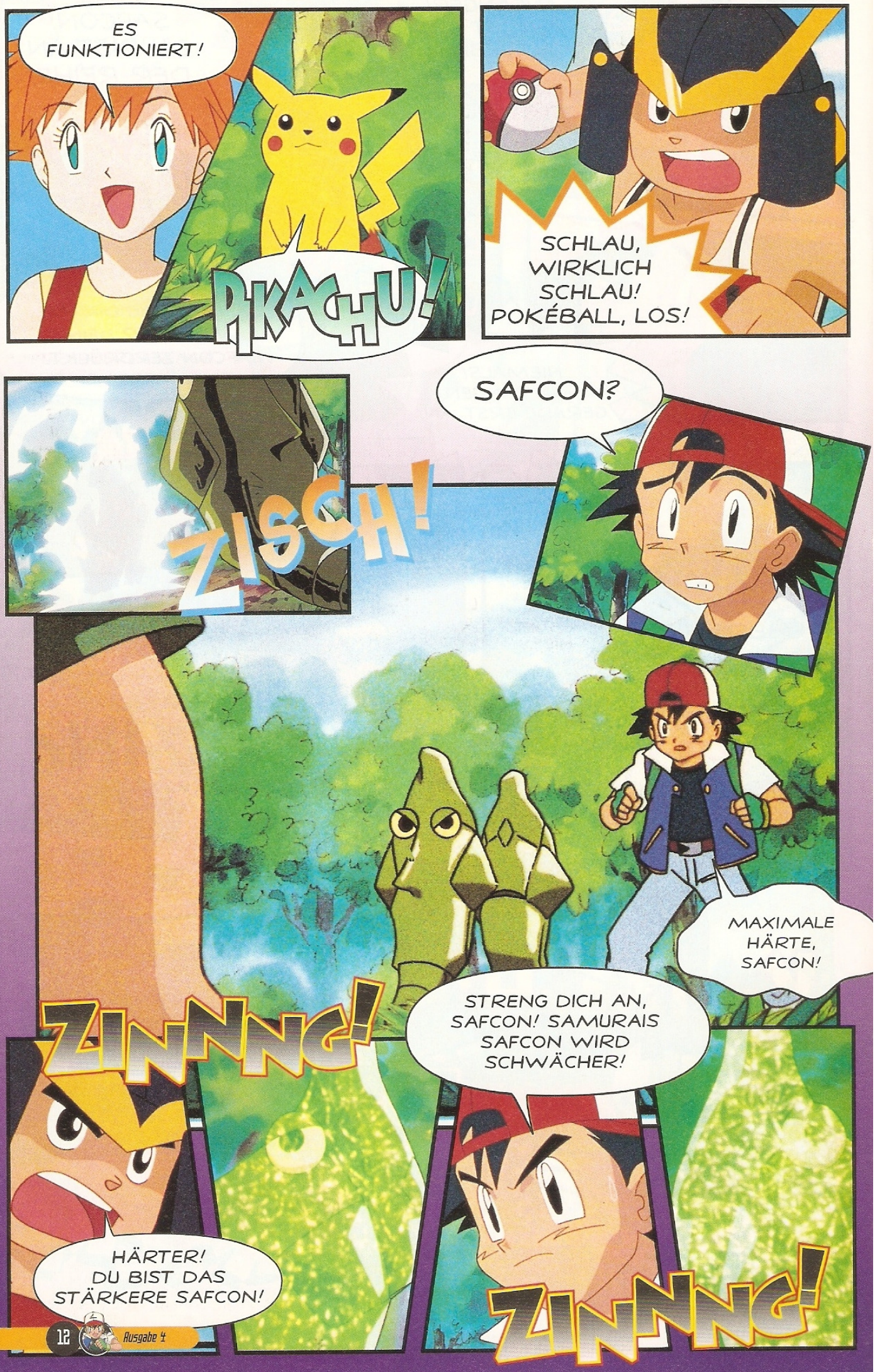
TAUBOGA... DU SCHAFFST ES!
ZISCH!
TAUBOGA! WINDHAUCH-ATTACKE!
TAUBOOOGA!
HORNLIU!
TAUBOGA! ACHTE AUF DEN GIFTSTACHEL!
TAUBOGAAA!

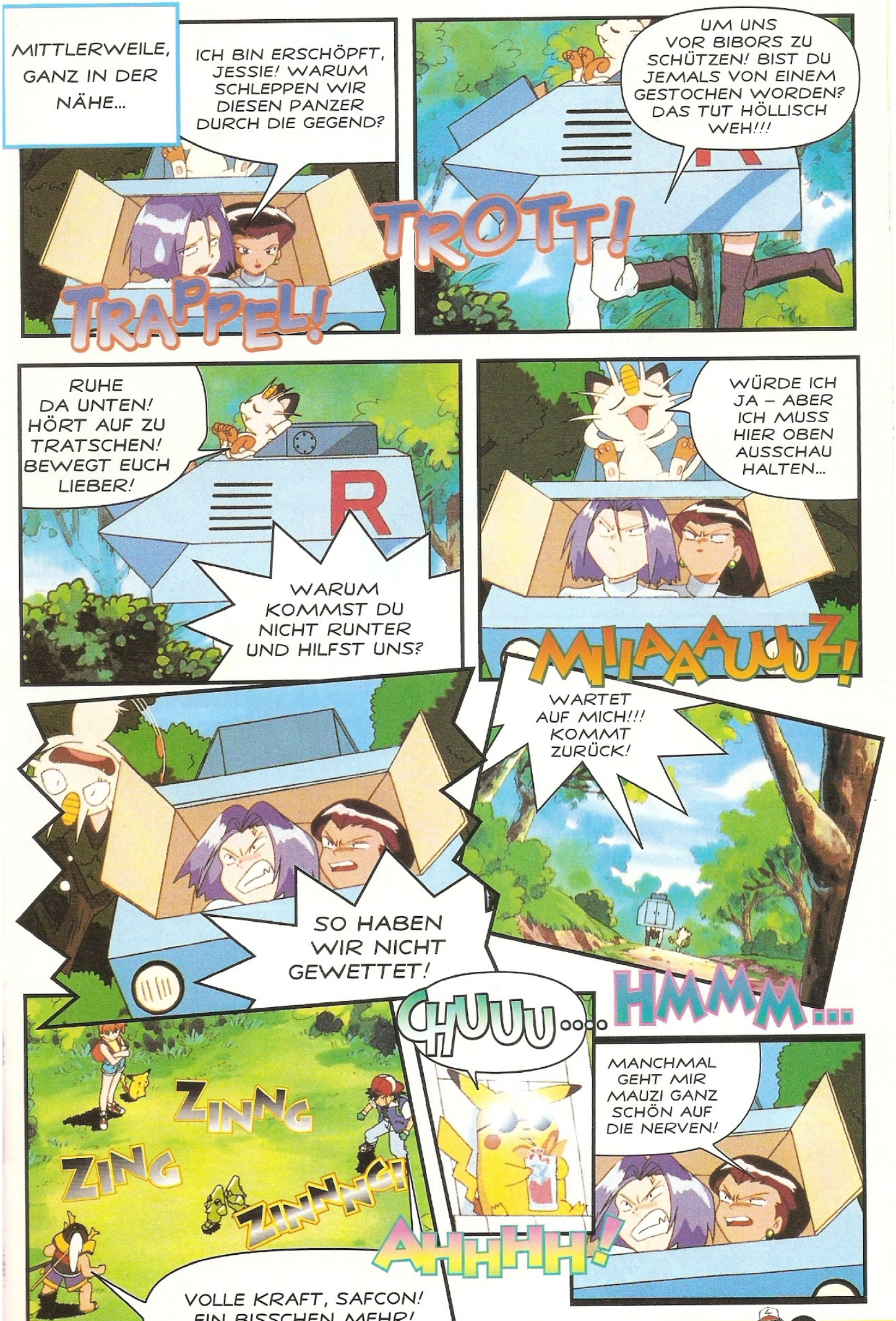
WUUUSCH!
JAAA! SO WIRD'S GEMACHT!
FLATER
FLATER
HOO...HOO...
HORNLIIIIIIIUUU...
KLICK
OK! GESCHAFFT! HORNLIU, DU GEHÖRST MIR!
SEI GEGRÜSST... SPRECHE ICH MIT DEM TRAINER AUS ALABASTIA?
ICH BIN POKÉMON-TRAINER, UND ICH KOMME VON DORT... ABER ICH HAB JETZT KEINE ZEIT!
SCHLUCK!
SCHNACK!
SCHWING!
WER BIST DU? WAS WILLST DU VON MIR?
HIYAAAAAH!
ICH BIN SAMURAI, DER KLUGE UND FURCHTLOSE, ABSOLUT UNBESIEGBARE KRIEGER! ICH HABE BEREITS DEN HALBEN WALD NACH DIR ABGESUCHT...


ICH FORDERE DICH ZU EINEM POKÉMON-KAMPF HERAUS! LASS UNS SEHEN, WER VON UNS GEWINNT!
OH NEIN! ICH HABE HORNLIU GANZ VERGESSEN!
HUSCH!
KLICK!
DIESES HORNLIU KONNTE NUR ENTKOMMEN, WEIL DU MICH ABGELENKT HAST!
DU BIST TRÄGE UND TOLPATSCHIG IM UMGANG MIT POKÉMON!
OHHHHH!
SCHIEB DEINE FEHLER NICHT AUF MICH!
DU WEISST NICHTS ÜBER POKÉMON! DICH SCHLAGE ICH MIT VERBUNDENEN AUGEN!
ES GIBT NUR EINEN WEG, DAS HERAUSZUFINDEN!

TAUBOGA! AN DIE ARBEIT!
ZZZZZZ....
ASH! DU SOLLTEST DEINEN POKÉMON EINE CHANCE GEBEN, SICH AUSZURUHEN!
MACH DICH KAMPFBEREIT, PINSIR!
PINSIR... DIESES FURCHTERREGENDE POKÉMON ZERMALMT GEGNER MIT SEINER KRAFTVOLLEN SCHERE.
ÄHHH, ALSO ICH...
TAUBOGA!
SPRONG!
ES MAG NICHT SO AUSSEHEN, ABER TAUBOGA KANN ES SCHLAGEN!
TAUBOGA! SAND-WIRBEL!
PINSIRRR!
KINDERKRAM! PINSIR, TACKLE!
PLUMPS!
KLACK!
TAUBOOO...

ANFÄNGER! WILLST DU AUFGEBEN?
SAFCON! DU BIST AN DER REIHE!
ZZZIPP!
NIEMALS! WIR FANGEN GERADE ERST AN!
DANN SCHAU DIR AN, WIE PINSIR DEIN SAFCON ZERDRÜCKT!
PINNNSIRRR!
ZING!
SAFCON! HÄRTNER, SCHNELL!
KRUNSCH!
ZINNNG!
MALM...
KRACKS!
KRK...


ES FUNKTIONIERT!
PIKACHU!
SCHLAU, WIRKLICH SCHLAU! POKÉBALL, LOS!
ZISCH!
SAFCON?
MAXIMALE HÄRTE, SAFCON!
STRENG DICH AN, SAFCON! SAMURAIS SAFCON WIRD SCHWÄCHER!
ZINNNG!
HÄRTER! DU BIST DAS STÄRKERE SAFCON!
ZINNNG!


MITTLERWEILE, GANZ IN DER NÄHE...
ICH BIN ERSCHÖPFT, JESSIE! WARUM SCHLEPPEN WIR DIESEN PANZER DURCH DIE GEGEND?
TRAPPEL!
TROTT!
UM UNS VOR BIBORS ZU SCHÜTZEN! BIST DU JEMALS VON EINEM GESTOCHEN WORDEN? DAS TUT HÖLLISCH WEH!!!
RUHE DA UNTEN! HÖRT AUF ZU TRATSCHEN! BEWEGT EUCH LIEBER!
R
WARUM KOMMST DU NICHT RUNTER UND HILFST UNS?
WÜRDE ICH JA – ABER ICH MUSS HIER OBEN AUSSCHAU HALTEN...
MIIAAAUUU?!
WARTET AUF MICH!!! KOMMT ZURÜCK!
SO HABEN WIR NICHT GEWETTET!
ZINNG
ZING
ZINNNG!
VOLLE KRAFT, SAFCON! EIN BISSCHEN MEHR!
CHUUU...
HMMM...
MANCHMAL GEHT MIR MAUZI GANZ SCHÖN AUF DIE NERVEN!
AHHHH!

WAS IST DAS FÜR EIN SUMMEN?
EIN BIBOR-SCHWARM BEFINDET SICH IM ANFLUG!
SUMM...
SUMMMMMM!!
WIR MÜSSEN DEN KAMPF ABBRECHEN! SAFCON! KOMM ZURÜCK!
BIBOR-SCHWARM?
BIBOR... DIESES POKÉMON ENTWICKELT SICH ÜBER KOKUNA AUS HORNLIU. SEIN STACHEL IST ÄUSSERST GIFTIG.
SAFCON, ZURÜCK! SCHNELL!
BSSSSSST!
SCHNAPP!

SCHUUUH!
WUSCH!
SCHUUUH!
OH NEIN! EIN BIBOR HAT SICH SAFCON GESCHNAPPT!
SETZ DICH IN BEWEGUNG! LOS!
ABER... SAFCON...
BSSSSSSST!
PIKACHU!
BSSSSSSST!
AHHHHH!
PUHHH! SIE HABEN UNS NICHT BEMERKT!
OHA...

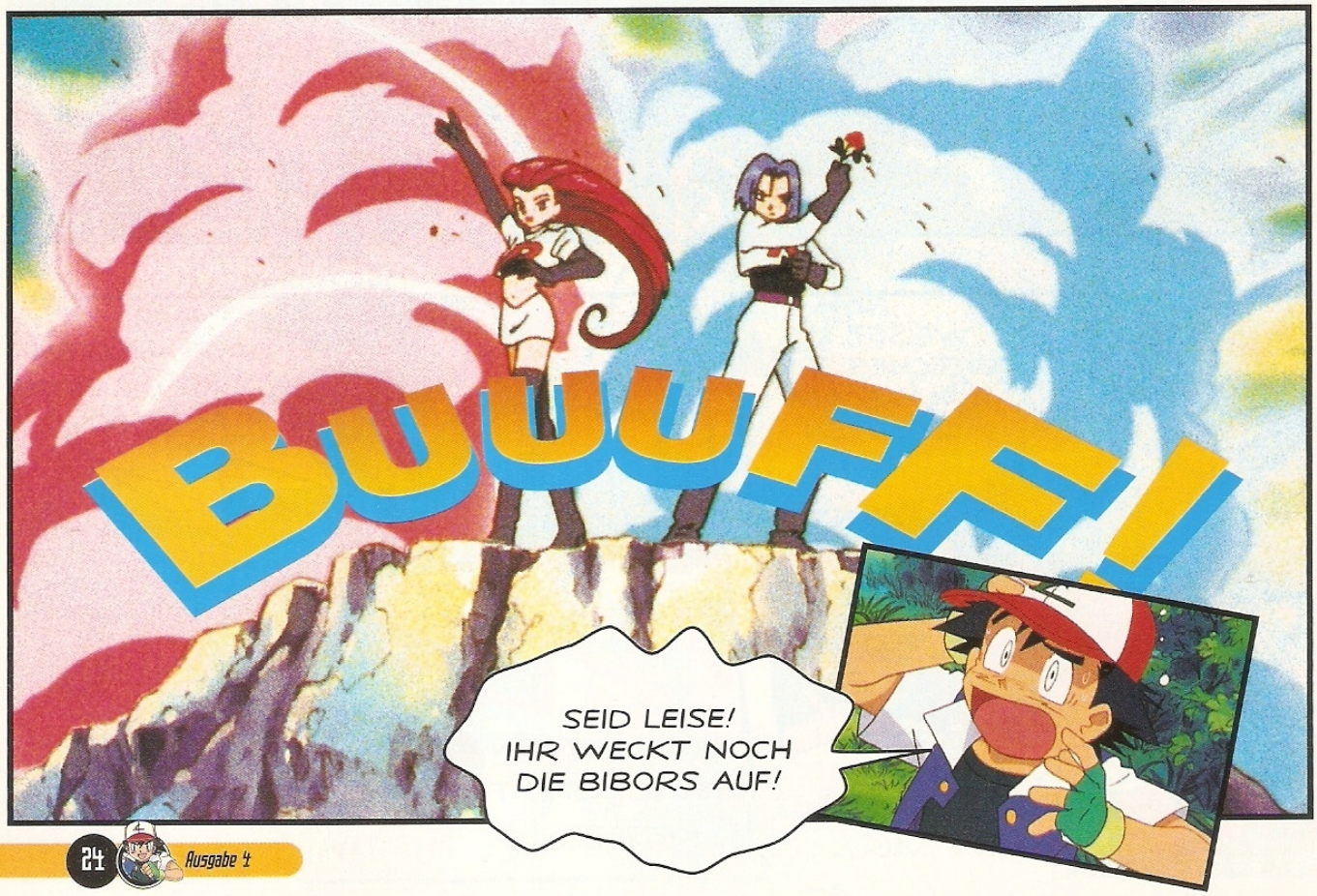
KOKUNA... DAS ÜBERGANGS-STADIUM ZWISCHEN HORNLIU UND BIBOR.
KOKUNAS! EIN GANZES NEST!
OHHH!
KOKUNAS BLEIBEN INAKTIV, BIS SIE SICH ZU GEFÄHRLICHEN BIBORS ENT-WICKELN.
WAAAH!
HEY, DA DRÜBEN! DORT IST SAFCON!
SEI LEISE!!!
KRK!
KRK!
KRRRRK!
KRACK!
BSSST...
SUMMMMM!

BIBORS! SIE ENT-WICKELN SICH!
SUMMMMM!
AAAAAAAAH!!
MEINE HÜTTE! WIR KÖNNEN ES SCHAFFEN!
LAUFT!
RENN!
HUSCH!
RUMMS!
SEUFZ...
ICH HOFFE, DU HAST DEINE LEKTION GELERNT, ANFÄNGER! NUR WEIL DIR DAS HORNLIU ENT-KOMMEN IST, WÄREN WIR BEINAHE HOPS GEGANGEN!
PUH! DAS WAR KNAPP...
NIMM DEN „ANFÄNGER“ SOFORT ZURÜCK!

ICH NEHME ES ZURÜCK. ABER NUR, WEIL NICHT EINMAL EIN ANFÄNGER SEINE POKÉMON EINFACH SITZENLASSEN WÜRDE!
ICH...
DEIN SAFCON WIRD WEGEN DEINER UNERFAHRENHEIT LEIDEN MÜSSEN. ANDERE TRAINER AUS ALABASTIA WÄREN NICHT SO VERANTWORTUNGSLOS GEWESEN.
HU...
ICH HABE VERSUCHT, SAFCON ZU RETTEN...
!
ANDERE TRAINER AUS ALABASTIA?!
DIESE TRAINER WUSSTEN, WIE MAN POKÉMON TRAINIERT! DA ICH VON ALLEN DREIEN BESIEGT WURDE, WAR ES FÜR MICH ANSPORN GENUG, MEINE TRAININGSZEIT ZU VERDOPPELN...
AAAAH! ES WAREN DREI SPEKTAKULÄRE KÄMPFE... DAS WAREN ECHTE HERAUS-FORDERUNGEN...
ICH HABE MICH SORGFÄLTIG DARAUF VORBEREITET, DEN NÄCHSTEN POKÉMON-TRAINER AUS ALABASTIA AUF JEDEN FALL ZU BESIEGEN!

ABER IM VERGLEICH ZU DEN ANDEREN IST DEIN KÖNNEN EIN WITZ.
SAFCON...
SUMM!
SCH-SCH...
WEISST DU, WELCHES SPIEL MAUZI AM LIEBSTEN SPIELT!
SCHWUPP!
MAUZI? RUNTER VON MIR!
RATE MAL, WER HIER IST?!
WIR WOLLEN ÜBER DIE ERDE REGIEREN...
...UND UNSEREN EIGENEN STAAT KREIEREN!
LIEBE UND WAHRHEIT –

NICHT SCHON WIEDER! NICHT JETZT!
AAAAH
LIEBE UND WAHRHEIT VERURTEILEN WIR...
ÄHEM!
DIE BIBORS...
UNTERBRICH NIEMALS DAS TEAM ROCKET!
...MEHR UND MEHR MACHT, DAS WOLLEN WIR!
JESSIE!
TEAM ROCKET – SO SCHNELL WIE DAS LICHT...
GIB LIEBER AUF UND BEKÄMPFE UNS NICHT!
JAMES!
MIAUZ! GENAU!

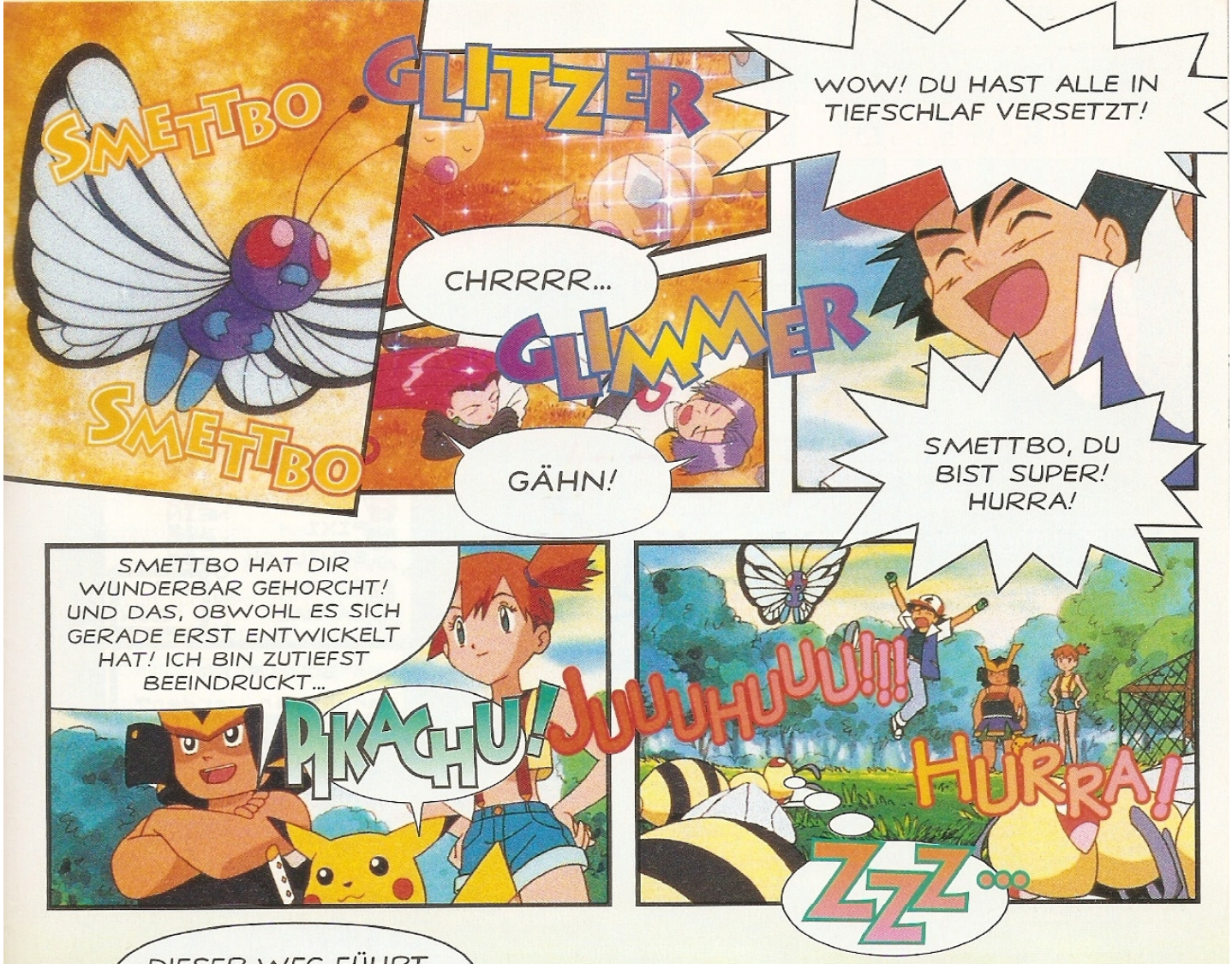

BUUUFF!
SEID LEISE! IHR WECKT NOCH DIE BIBORS AUF!

SUMMM!!!
WENN ICH AN DEN BIBORS VORBEIKOMME, WERDEN SIE SICH VIELLEICHT AUF TEAM ROCKET STÜRZEN!
KOMM ZURÜCK!
ÄCHZ!
!?
VIELLEICHT HÄTTEN WIR IHN NICHT AUS PAPIER ANFERTIGEN SOLLEN, UM GEWICHT ZU SPAREN!
DER PANZER WIRD UNS BESCHÜTZEN!
MAMPF
MAMPF
WAS!?
HOLZ-KÖPFE!

DA BIST DU JA, SAFCON! KOMM, GEH IN DEN POKÉBALL.
SAFCON...
WITSCH-!
SAFCON...
LASS UNS VERSCHWINDEN!
KLONG!
ICH HABE DICH NICHT ZURÜCKGELASSEN, SAFCON. SAMURAI HAT MICH ABGELENKT! ES WAR ALLES SEINE SCHULD...
AHHH!
LAUF! LAUF!
RUMMS!
PLUMPS!
KULLER!
NEIN... ES WAR NICHT SAMURAIS SCHULD...
ES WAR MEINE SCHULD. WÄRE ICH EIN BESSERER POKÉMON-TRAINER, WÜRDE ICH NICHT IMMER NACH AUSREDEN SUCHEN...
ICH SCHWÖRE, ICH WERDE VON NUN AN NIE WIEDER EINEN FREUND IM STICH LASSEN!
!?
KEINE AUSREDEN MEHR!

BSSSST!
ASH! PASS AUF!
WAAAH!
NIMM DICH VOR DER DUONADEL-ATTACKE IN ACHT!
KLATSCH!
SAFCON?!
BIST DU VERLETZT? BIST DU OK, SAFCON?
BST
BST
ZIIISCH!
AH?!

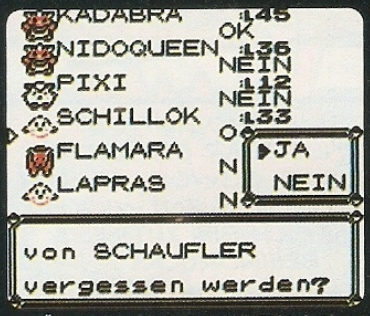
KRK
!!
KRACKS
SAFCON! DU ENTWICKELST DICH ZU SMETTBO!
WUUUSCH!
FLATTER
FLATTER
SUMMMM!!!
SMETTBO... NACHDEM RAUPY SICH ZU SAFCON VERPUPPT HAT, ENTWICKELT ES SICH ZU SMETTBO.
ES IST WUNDER-SCHÖN!
GLITZER
SMETTBO
SMETTBO
GLIMMER
OK! SMETTBO, SETZ SIE MIT DEINEM SCHLAFPUDER AUSSER GEFECHT!
BSSST
BSSST
BSSST
!
ZZZZZ
ZZZZZ



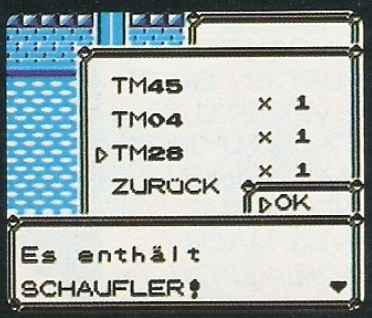
FORTSETZUNG FOLGT...

# 5 Verborgene Fähigkeiten – Die Special Moves der Pokémon

Im Laufe des Abenteuers können Eure Pokémon Fähigkeiten erlernen, die Euch sowohl bei Duellen gegen andere Pokémon als auch bei anderen Aktionen von großem Nutzen sein können. Diese Fähigkeiten erlangen sie durch die TM (Technische Maschinen) und die VM (Versteckte Maschinen). Diese Items erhaltet Ihr entweder in Kämpfen oder Ihr findet sie an verschiedenen Orten des Landes. Wollt Ihr eine dieser Fertigkeiten einsetzen, müßt Ihr sie zunächst einem Pokémon beibringen. (Nicht jedes Pokémon kann jede TM oder VM erlernen!) Dabei könnt Ihr TMs nur jeweils einmal, VMs aber mehrere Male einsetzen. TM-Fähigkeiten beschränken sich auf Attacken, die Ihr ausschließlich in Duellen verwenden könnt. VM-Moves hingegen lehren Euer Pokémon eine Attacke, die Ihr auch außerhalb von Duellen einsetzen könnt. Mit Hilfe des Zerschneiders (VM 01) könnt Ihr beispielsweise Büsche beseitigen, die Euch in bestimmten Gebieten am Weiterkommen hindern. Surfer (VM 03) ermöglicht Euch das Überqueren von Wasserflächen und erschließt Euch auf diese Weise Gebiete, die Ihr zuvor nicht erreichen konntet.

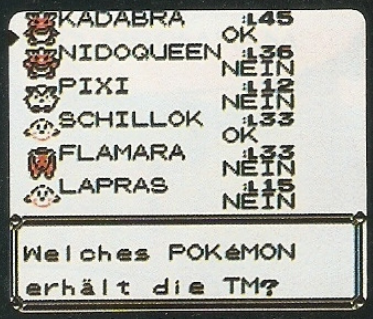



*Überlegt gut, ob die neue Fähigkeit wichtiger ist als eine bereits vorhandene.*

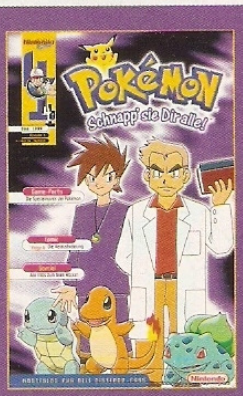



*Habt Ihr eine TM oder VM aufgenommen, könnt Ihr sie über ein Menü an Eure Pokémon weitergeben.*

*. Der Zerschneider hilft Euch, Büsche zu beseitigen.*




*Nicht jedes Pokémon ist in der Lage, jede Fähigkeit zu erlernen.*



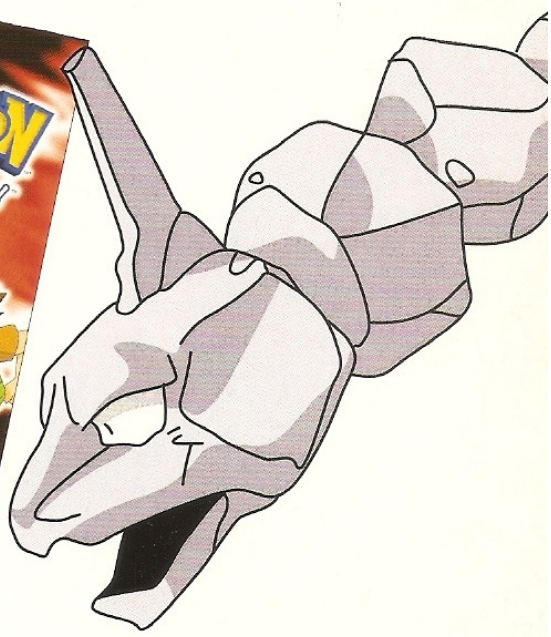

**Impressum**

**Herausgeber:** Shigeru Ota · **Chefredakteur:** Claude M. Moyse · **Stellv. Chefredakteur:** Markus Pfitzner · **Redaktionsleitung:** Marcus Menold, Thomas Rinke · **Redaktion:** Micky Auer, Patrick Fabri, John D. Kraft, Marco Marrero · **Online Redaktion:** Nicole Schneider · **Redaktionsassistenz:** Nicole Meining · **Produktionsleitung:** Marit Müller · **Layout, Satz, Litho:** Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg · **Projektleitung:** Reiner Herrmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg · **Comicart:** Work House Co., Ltd., Tokio · **Titelgestaltung:** Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg · **Druck:** Körner Rotationsdruck, Sindelfingen · **Redaktionsanschrift:** Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großostheim, Telefax: 06026-950308, E-Mail: info@nintendo.de · **Konsumentenberatung:** 0130-5806 (Mo.-Fr.: 11-19 Uhr) · **Spiele-Hotline:** 06026-940940 (Mo. - Fr.: 13-19 Uhr) · **Club Nintendo Österreich:** Postfach 83, A-5027 Salzburg, Telefax: 0662-889215 20, Hotline: 0662-876348, (Mo. - Fr.: 9-12 Uhr, Mo./Di./Do. 13-17 Uhr, Mi. 13-19.30 Uhr) · **Club Nintendo Schweiz:** Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel, Telefax: 061-3199820, Hotline: 061-3199836, (Mo. - Fr.: 9-11 Uhr, 14-16 Uhr) · **Club Nintendo Online:** http://www.nintendo.de, http://www.pokemon.de · Das Club Nintendo Sonderheft „Pokémon Special" wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise monatlich, limitiert auf sechs Ausgaben. · Urheberrecht © 1999 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo Sonderheft „Pokémon Special" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Sonderheftes bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd. Artikel-Nr.: 3620540

# FASZINIEREND!

**AB ANFANG DEZEMBER IST SIE ERHÄLTLICH ... DIE 5. AUSGABE DES POKéMON-SPECIALS ... NUR BEI EUREM NINTENDO-HÄNDLER!!**

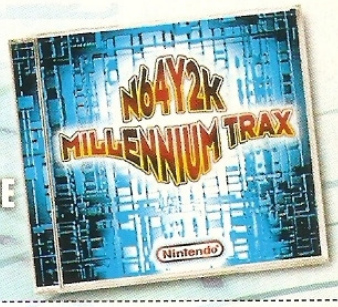
- Im fünften Teil der Comic-Abenteuer um Ash, Pikachu und die Pokémon werdet Ihr Zeuge des „Showdown in Marmoria City". Hier steht Ash seine erste große Herausforderung bevor: Ein Kampf in einer Pokémon-Arena!
- Erfahrt alles über die Pokémon-Elementgruppen sowie die Orte Fuchsania City und die Zinnoberinsel.
- Laßt Euch von Professor Eich über die wichtigsten Utensilien des Spiels informieren.
- Neues Pokémon-Merchandising: Wir stellen die interessantesten Artikel vor!




ANZEIGE

RETTET DIE ABOS!

JETZT ALS POWER PRÄMIE



POWER ABO

6x MAGAZIN UND PRÄMIE

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichem Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

CLUB Nintendo®

Den Coupon ausschneiden, ausfüllen, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken:

Club Nintendo • „Power Abo" • Nintendo Center
Postfach 1501 • D-63760 Großostheim

**NA KLARI** Ich bestelle das Club Nintendo „Power Abo" zusammen mit der „Power Prämie" zum Preis von DM 29.95 (+Nachnahmegebühr) inklusive Porto & Versandkosten. Das Club Nintendo Power Abo gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Unterschrift: _____

**Lieferanschrift für mein Club Nintendo Power Abo:**

Name/Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Straße/Nr.: _____

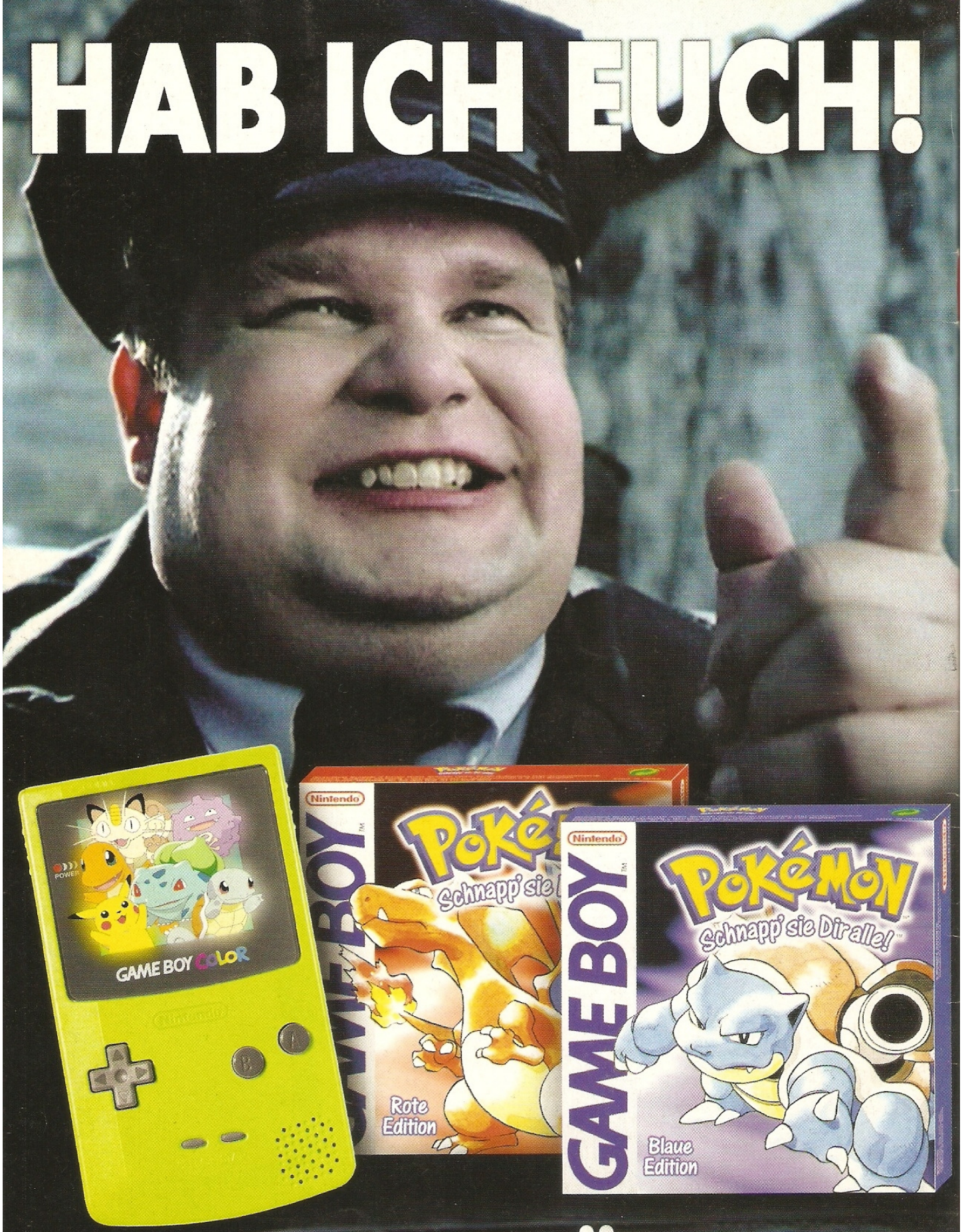
PLZ/Ort: _____

Telefon-Nr.: _____

**Widerrufsrecht:** Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von zehn Tagen widerrufen kann. Dazu genügt eine schriftliche Mitteilung an den Club Nintendo, Nintendo Center, 63760 Großostheim. Die Widerrufsfrist beginnt bei Eingang meiner Bestellung. Zur Wahrung dieser Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

_____
Datum Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

# HAB ICH EUCH!




# EXKLUSIV FÜR DEN GAME BOY™

FEEL EVERYTHING EVERYWHERE

*©1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™&® are trademarks of Nintendo Co., Ltd ©1999 Nintendo

Nintendo®